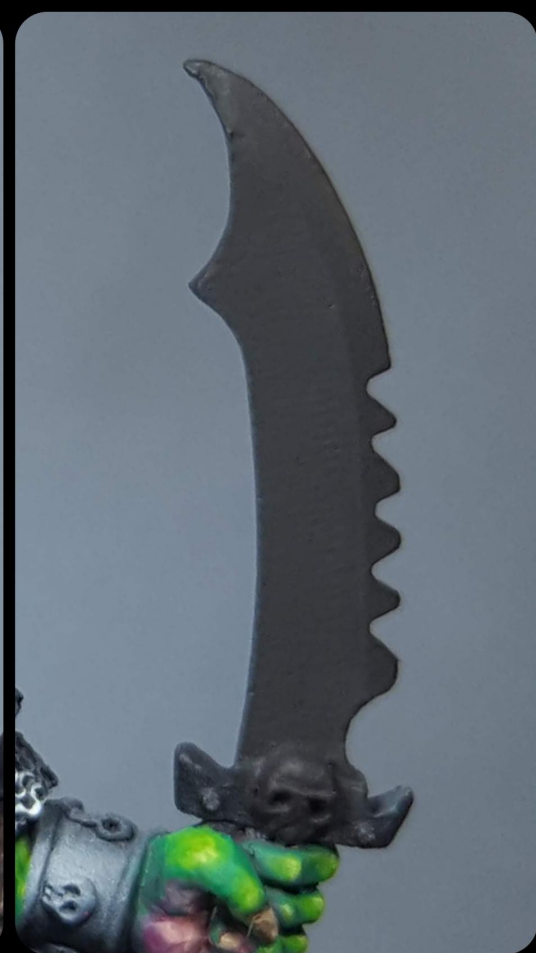


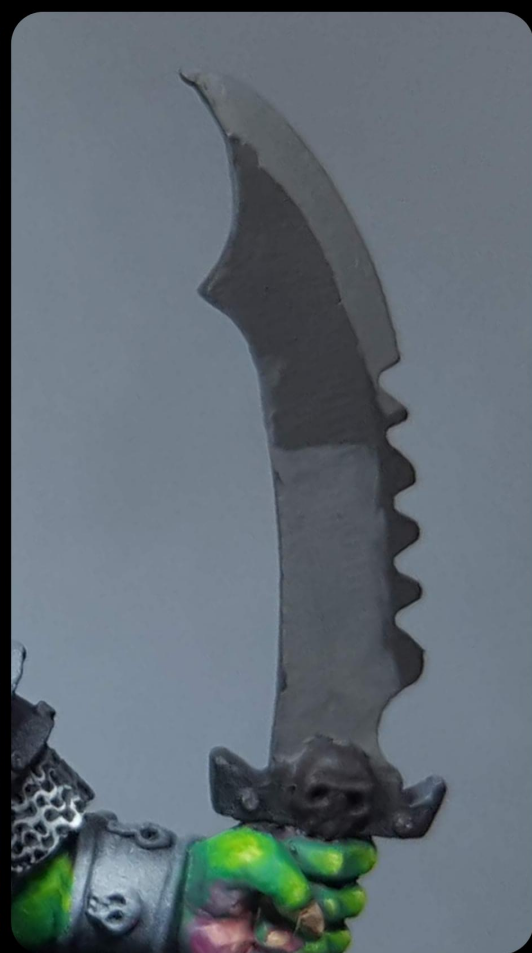
**STEEL NMM**  
**WITH**  
**SCRATCHES!**





I start with basalt grey mix and black 1:1 and make a base coat. Then i move the weapons to check how the light of my bulbs is reflected and understand where i should put the light. More or less

Empiezo con una mezcla de basalt Grey y negro 1:1, para la capa base. Luego muevo las armas para ver cómo la luz de las bombillas se refleja y así entender dónde debo poner la luz. Mas o menos



**I decide where to put the main reflections on the edges and then in the flat part of each weapon i just oppose the light. The idea is allways oppose light and dark between different parts.**

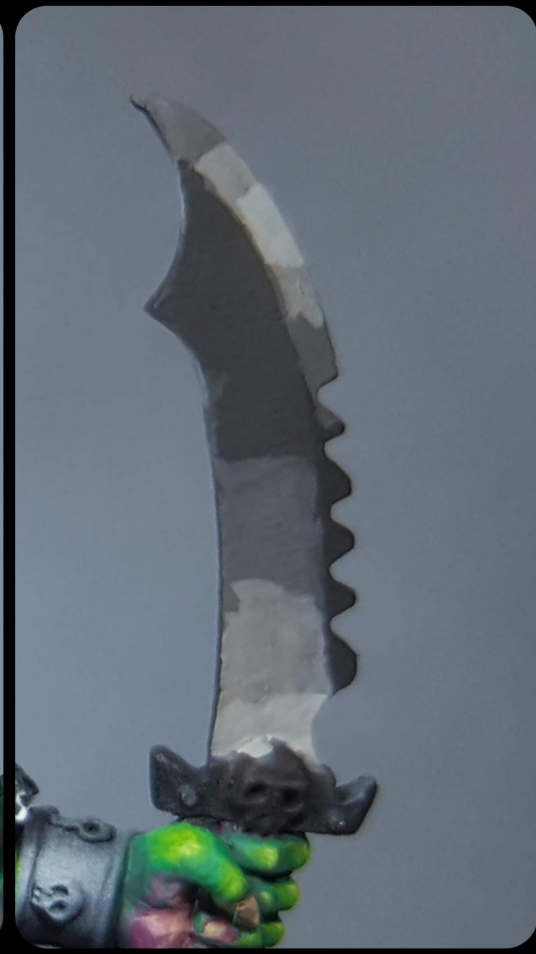
**Decido dónde poner el reflejo principal en los filos a partir de ahí únicamente tengo que oponer degradados en el siguiente plano. Es decir la parte luminosa del filo no puede coincidir con la parte luminosa de la siguiente sección**



I add a mix of basalt grey and silver grey 1:1. But covering less area. I forgot mention that the previous color was basalt grey.

Añade una mezcla de basalt Grey y silver grey 1:1. Pero cubriendo menos área cada vez. Olvidé mencionar que el color previo era basalt Grey





**Just repeat the previous  
step with silver grey.**

**Únicamente repito el paso  
anterior con silver grey.**



Edgehighligh the whole perimeter with silver grey.  
Tip thin lines: dilute a bit the paint but not overload the brush. The corner edges use the side of the brush with low hand pressure. To edgehighligh a non edge line you need in addition a good brush with sharp tip.

Perfilado de todo el perímetro con silver grey.  
Trucos para líneas finas: la pintura tiene que estar un poco diluida y el pincel poco cargado. Para esquinas se usa un lateral del pincel y poca presión con la mano. Para perfilar sitios donde no haya un filo hay que usar la punta del pincel y este tiene que ser bueno, de punta fina.



**With Ak White ink I aim to the light area and carefully cover it. I play with the angle of shooting to avoid affect the dark areas. I thin the ink 1:1 with ak thinner**

**Con tinta blanca de AK apunto a las áreas de luz y las cubro cuidadosamente. Juego con el ángulo de disparo para evitar afectar a las áreas oscuras.**

**Diluyo la tinta 1:1 con diluyente de ak**



To do the scratches I use a very good brush with a shap tip (you know all the good brands) this is ArtisOpus (S) size 3. But is not the size is the tip.

Para hacer los arañazos uso un pincel muy bueno con una punta afilada (ya conocéis todas las marcas de pinceles buenos) este pincel es el artistopus (S) número 3.





To get thin lines paint must be diluted around 1:1 with water. The brush must not be overload and you must twist the tip in a surface i order to sharp it.

Then the pressure of the stroke must be low! You can even throw strokes into the air and slowly get close to the model. Practice before in an unfinished area of the mini.

Para conseguir líneas finas la dilución debe ser alrededor de 1:1 pintura agua. El pincel no debe estar sobrecargado y debéis girar la punta en una superficie para afilarla.

La presión de la pincelada debe ser muy baja! Incluso podéis lanzar pinceladas al aire y lentamente acercaros a la miniatura. Podéis practicar en una parte inacabada de la miniatura.



To get a 3D sensation I repeat the operation with a little black line at the side of the previous white scratch. Sometimes with only a dot is enough, do not obsess with parallel lines. The relative placement of the black must be always in the same place in each scratch.

Para conseguir una sensación 3D repito la operación con pequeñas líneas al lado de cada uno de los arañazos en blanco. Muchas veces un punto es suficiente no hay que obsesionarse con hacer líneas negras paralelas no es necesario. La ubicación relativa de estas líneas negras siempre debe ser la misma en todos los arañazos



If your miniature is in a lit environment, you can add reflections in the dark areas of the weapons. Since the base has some lava, I added a couple of strokes using diluted red. (Remember not to overload the brush.)

Si tu miniatura está en un ambiente iluminado puedes añadir algunos reflejos en las partes oscuras de las armas. En este caso, como el entorno es de lava añado unas suaves pinceladas de rojo diluido (recuerda no sobrecargar el pincel)

